

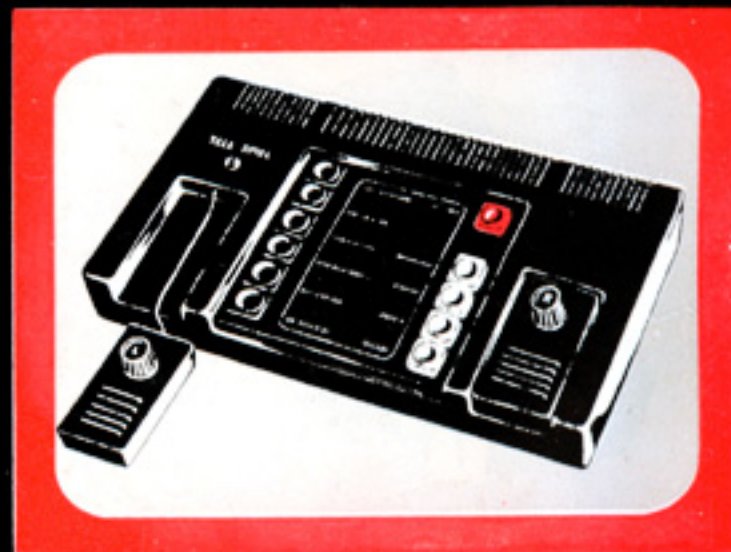
# Bildschirmspiel 01

pong-picture-page.de

Pelota  
Squash

4 Spielarten

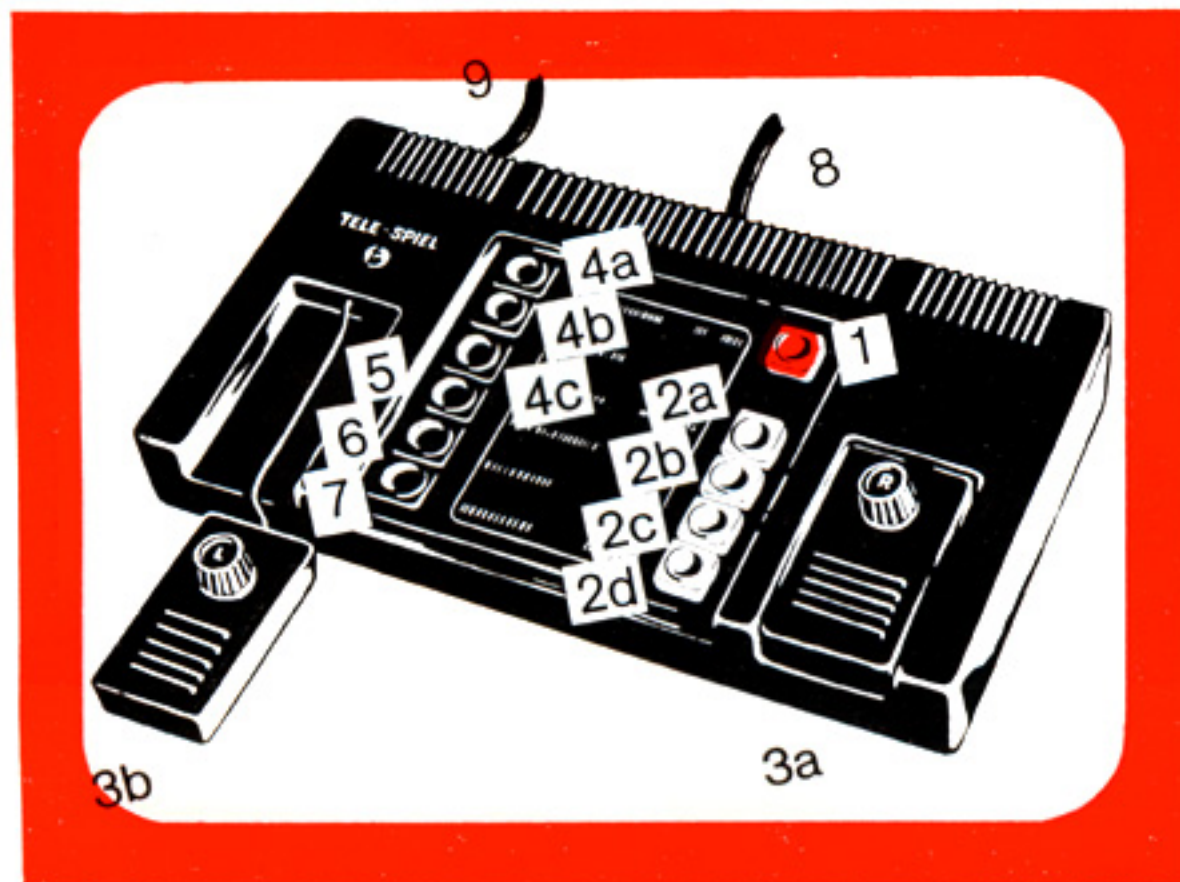
Tennis  
Fußball



**RFT**

# Bedienungsanleitung Bildschirmspielgerät BSS 01

Mit dem Bildschirmspielgerät BSS 01 können auf dem Bildschirm von Fernsehgeräten Sportspiele nachgebildet werden, an denen ein oder zwei Spieler teilnehmen können.



1. EIN und AUS-Schalter
2. Spielwahltasten
  - a Pelota
  - b Squash
  - c Fußball
  - d Tennis
3. Handregler (aus dem Fach leicht herauszunehmen)
  - a rechts
  - b links
4. Handicaptasten
  - a Ablenkwinkel
  - b Ballgeschwindigkeit
  - c Schlägergröße
5. Hand/Automatik
6. Balleinwurf
7. Nullstellung (0:0)
8. Antennenkabel; zur Verbindung mit dem Fernsehgerät
9. Netzkabel mit Netzstecker

## Stromversorgung

Das Bildschirmspielgerät BSS 01 ist an ein Wechselstromnetz mit 220 V Spannung anzuschließen.

Die Leistungsaufnahme des Gerätes liegt bei 2 VA.

## Anschluß an das Fernsehgerät

Zur Wiedergabe der Bildschirmspiele sind alle normgerechten Fernsehgeräte, Heimgeräte oder Portables, schwarz/weiß oder Farbe, geeignet.

Bei Farbgeräten erfolgt die Wiedergabe in Schwarz/weiß.

Der Anschluß an das Fernsehgerät erfolgt über die Antennenbuchse.

Das Antennenkabel (8) des BSS 01 ist mit einem Antennen-Koaxialstecker 75 Ohm versehen.

Zum Anschluß wird das Antennenkabel mit dem Stecker in die Antennenbuchse des FS-Gerätes eingeführt. Zum Anschluß an Geräte mit 240-Ohm-Antennenanschluß ist ein Empfängersymmetrierglied, ESY 3, für ältere Geräte ESY 1, beide 60-Ohm zu 240-Ohm, vorzusehen.

## Inbetriebnahme des Gerätes

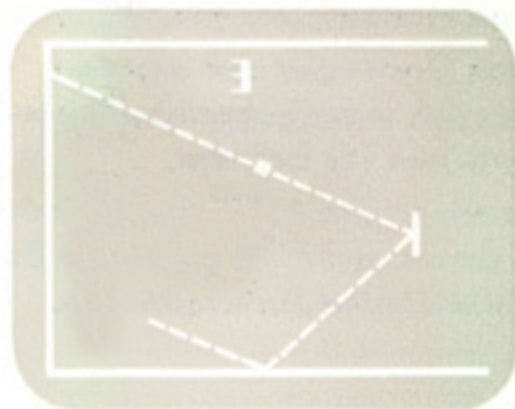
Zur Inbetriebnahme des BSS 01 sind nach Anschluß an das Fernsehgerät und das Stromnetz folgende Handgriffe durchzuführen:

1. Das Fernsehgerät einschalten und auf VHF/Kanal 3 einstellen. Sollte Kanal 3 bei Ihnen durch ein anderes Programm belegt sein, kann das BSS 01 auch auf Kanal 4 abgestimmt werden, allerdings nur von einem Fachmann.
2. Das BSS 01 ist mit der Taste EIN / AUS (1) einzuschalten.
3. Mit Hilfe der Tasten (2) ist das gewünschte Spiel einzustellen.

## Hinweise zu den Spielen

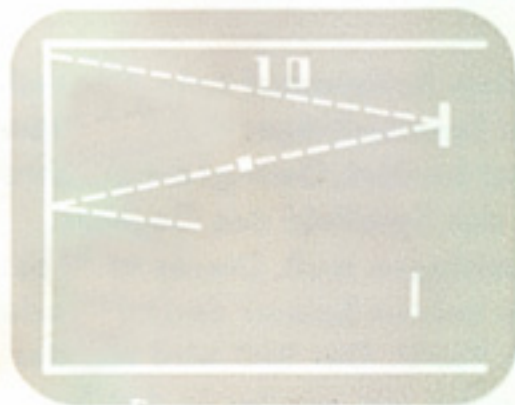
4. Auf dem Bildschirm Ihres FS-Gerätes erscheint dann das Spielfeld des gewünschten Spiels. Eventuell erforderliche Korrekturen der Bildschärfe, Helligkeit und des Kontrastes sind anschließend an Ihrem FS-Gerät durchzuführen.  
Da das BSS 01 über einen eigenen Lautsprecher verfügt, ist der Lautstärkereglер des FS-Gerätes auf Null zu stellen.
- Bei allen Spielen können die eingeblendeten Schläger mit den Handreglern (3) in vertikaler Richtung bewegt werden. Dabei entspricht die Bewegungsgeschwindigkeit der Symbole der Bewegung der Regler.
  - Der Ball bewegt sich automatisch in horizontaler Richtung über den Bildschirm. Das Wiedereinspielen des Balles erfolgt durch Betätigung der Balleinwurf-taste (6). Beim Balleinwurf ist die Stellung der Hand/Automatik-taste (5) zu beachten. Ist die Taste gedrückt, wird der Ball immer automatisch eingespielt. Bei Ballverlust oder Treffer befindet sich der Ball außerhalb des Sichtfeldes.
  - Erzielte Treffer werden vom Gerät gezählt und automatisch in das Bild eingeblendet. Das Zählwerk ist bis zu 15 Treffern ausgelegt. D. h., wenn von einem der beiden Spieler 15 Punkte erreicht sind, ist das Spiel beendet.  
Vor jedem neuen Spiel muß die Ergebnis-Anzeige mit der Taste (7) auf 0:0 zurückgestellt werden.
  - Der Spielverlauf ist mit akustischen Signalen unterlegt, d. h. Aufschlag, Abprall und Treffer haben unterschiedliche Tonsignale.
  - Wenn nicht mehr gespielt werden soll, ist das Gerät mittels Taste (1) auszuschalten und der Netzstecker (9) zu ziehen.

## Erläuterung der Spiele



### Pelota

Für einen Spieler, hierzu wird nur das rechte Bedienteil (3a) benutzt. Durch Einwurf wird der Ball dem Schläger zugeworfen. Der Spieler muß den Schläger so verschieben, daß dieser den heranfliegenden Ball berührt. Gelingt das, prallt der Ball gegen die Wand, von wo er sofort wieder ins Spielfeld zurückgeworfen wird. Hierbei kann er auch eine Seitenlinie berühren. Wird der Ball verfehlt, verschwindet dieser vom Bildschirm und muß erneut eingeworfen werden. Jeder verfehlt Ball wird von der Ergebnis-Anzeige gezählt.



### Squash

Für 2 Spieler, es wird mit beiden Bedienteilen gespielt. Nach Drücken der Taste 2b erscheint auf dem Bildschirm das Spielfeld, links die Mauer, rechts die beiden Schläger.

Bei diesem Spiel muß der Ball abwechselnd von den beiden Schlägern gegen die Wand gespielt werden. Durch Balleinwurf wird der Ball den Schlägern zugeworfen. Es beginnt der Spieler mit dem linken Bedienteil.

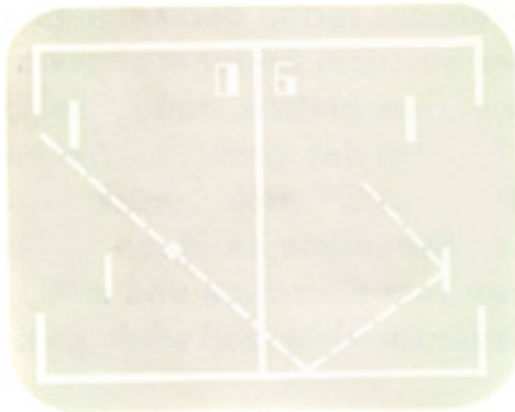
Verfehlt ein Spieler den Ball, so erhält der Gegner einen Punkt. Der Spieler, der den Ball verfehlt hat, muß nach erneutem Einwurf als erster zurückschlagen. Danach wird wieder abwechselnd weitergespielt.

## Fußball

Für 2 Spieler, es wird mit beiden Handreglern gespielt.

Jeder Spieler bewegt mit seinem Drehregler den eigenen „Torwart“ und den „Stürmer“, der sich in der gegenüberliegenden Spielfeldhälfte vor dem gegnerischen Tor befindet.

Der „Stürmer“ soll den Ball berühren und in das gegnerische Tor lenken. Der „Torwart“ soll dieses verhindern und den Ball in die gegenüberliegende Spielfeldhälfte zurückschießen.

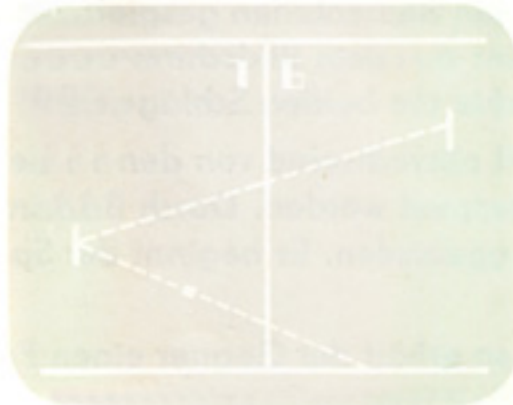


## Tennis

Für 2 Spieler, es wird mit beiden Handreglern (3) gespielt.

Nach Drücken der Taste Tennis (2d) erscheint das Spielbild auf dem Bildschirm.

Das Spiel beginnt immer mit dem Balleinwurf links. Der rechte Spieler muß versuchen, seinen Tennisschläger so zu plazieren, daß er den heranfliegenden Ball berührt. Gelingt die Berührung, dann prallt der Ball zurück in das Spielfeld des Gegners, der wiederum den Ball zurückschlagen muß. Dieses Spiel setzt sich so lange fort, bis einer der beiden Spieler den Ball verfehlt. Der andere Spieler erhält den Punkt. Der Ball wird von der Spielseite, die den Punkt erhalten hat, wieder in das Spielfeld eingeworfen. Der jeweilige Spielstand wird automatisch durch die Ergebnis - Anzeige auf dem Bildschirm festgehalten.



## Veränderung des Schwierigkeitsgrades der Spiele

Alle vorhergehend beschriebenen Spiele können mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

- Mit der Handicap-Taste (4a) ist der Abprallwinkel des Balles (z. B. von der Spielfeldbegrenzung) zu verändern.
- Die Ballgeschwindigkeit kann mittels Taste (4b) verändert werden.
- Mittels Taste (4c) können die eingeblendeten Schläger bzw. Spieler verkleinert werden.



**veb halbleiterwerk frankfurt/oder**  
leitbetrieb im veb kombinat mikroelektronik

---

DDR – 1200 Frankfurt/Oder, Postfach 379

[pong-picture-page.de](http://pong-picture-page.de)

